

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Termasuk dalam dunia pendidikan pendidik harus mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru yang akan dihadirkan dan diajarkan kepada peserta didik. Dalam pendidikan bukan hanya pendidik tetapi peserta didik juga sangat diperlukan menguasai keterampilan dalam berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan berkomunikasi (Utomo, n.d.,2019 h. 3). Kemampuan merancang dan menciptakan suatu program atau karya nyata (objek) merupakan salah satu hal terpenting yang harus dimiliki oleh generasi revolusi industri 4.0 yang dikembangkan sejak usia dini (Kamal, 2019 h. 736). Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa kemampuan merancang dan menciptakan sesuatu harus dikembangkan sejak usia dini agar anak menguasai keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah dan juga berkomunikasi yang diperlukan pada era revolusi industri 4.0 sekarang ini.

Kemampuan menciptakan / melahirkan sesuatu ide yang baru baik berupa ide, konsep, model, strategi, pendekatan atau objek baru yang berguna bagi dirinya dan lingkungan untuk mengatasi masalah yang dihadapi disebut kreativitas (Ismaniar & Hazizah, 2018, h. 22). Seseorang perlu dilatih untuk memiliki kemampuan lebih kreatif. Kreativitas mendorong seseorang untuk melihat masa depan dengan percaya diri. Orang yang kreatif tahu bagaimana

menemukan peluang diantara masalah yang mereka hadapi (Rahmat & Sum, 2017, h. 101). Munandar (dalam Fakhriyani & Madura, 2016, h. 197) menjelaskan pentingnya kreativitas yaitu anak dapat mengekspresikan diri melalui kreativitas mereka dan itu adalah kebutuhan pokok manusia, kreativitas adalah cara untuk memecahkan suatu masalah, kreativitas memberikan kepuasan diri kepada individu dan juga kreativitas memungkinkan meningkatkan kualitas dan taraf hidup manusia. Dalam pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang perlu dilatih kreativitasnya dalam merancang/menciptakan sesuatu yang baru dan berguna bagi diri sendiri dan lingkungan untuk mengekspresikan diri terutama pada anak usia dini usia 5-6 tahun untuk menuju jenjang yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar.

Pengembangan potensi kreatif pada anak sangat di pengaruhi oleh stimulus dan reaksi terhadap lingkungan. anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungannya. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan dan kreativitas. Anak selalu tidak puas dengan apa yang dia lakukan (Munisah, 2020, h. 74). Pengalaman-pengalaman di masa usia dini merupakan tindakan awal untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Ini merupakan dasar bagi perkembangan kepribadian dan karakter anak-anak dimasa yang akan datang (Rohmah, 2018 h. 90). Dalam pernyataan di atas disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan sekitar anak, melalui pengalaman-pengalaman yang diberikan oleh lingkungan sekitar anak akan berdampak kepada masa depan anak.

Namun berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Kahfi di Kec. Medan Deli, Kota Medan dapat diketahui bahwa anak-anak cenderung mengikuti contoh guru untuk hasil kreativitasnya tanpa mau mengembangkan hasil dari idenya. Guru menerapkan metode pembelajaran yang monoton yaitu yang berpusat kepada guru. Menunjukkan bahwa beberapa anak memiliki kemampuan kreatif yang lemah. Dikarenakan rasa ingin tau anak masih rendah juga fasilitas yang masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan belajar anak yang cenderung pasif, kurang inisiatif dalam melakukan kreativitas seperti anak tidak dapat melakukan sesuatu sesuai dengan idenya, anak selalu terobsesi dengan apa yang dicontohkan oleh guru. Anak belum bisa menuangkan ide untuk menciptakan sebuah karya dengan berbagai media dan alat permainan yang menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang secara maksimal. Selain itu, anak kurang percaya diri dan mandiri, anak tidak memiliki keberanian bertanya, takut mencoba dan terhalang oleh bantuan guru. Kurang aktivitas yang menuntut anak untuk disiplin dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Dari segi penggunaan media pembelajaran juga tidak bervariasi membuat anak bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran yang ditugaskan.

Munculnya permasalahan tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi. Dalam kondisi tersebut para guru sangat penting untuk menjaga kreativitas agar terjaga dan tidak hilang di dalam diri anak. Dan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal perlu diketahui faktor-faktor yang dapat mengembangkan perkembangan kreativitas, terutama dalam lingkungan sekolah, yang meliputi faktor guru, faktor model

pembelajaran, dan sarana prasarana sehingga guru diharapkan memiliki keterampilan dalam mengembangkan kreativitas anak dengan maksimal.

Pembelajaran Anak Usia Dini yang dapat menstimulus kreativitas anak usia dini salah satunya adalah pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM . STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan peserta didik kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan motivasi anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, kreativitas, belajar secara mandiri melalui pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan, dan penelitian (Mu'minah & Suryaningsih, 2020, h. 66). Menurut Zubaidah (2019, h. 8), STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) memberdayakan guru untuk pembelajaran berbasis proyek lima disiplin ilmu (Sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika) dan menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif dimana semua siswa terlibat berpartisipasi. Dalam penggunaan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak diharapkan memiliki 4 aspek yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi pikiran, dan keaslian berpikir (Nuraini, 2015, h.18-19). Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa dalam memberikan pengalaman-pengalaman kepada anak yaitu salah satunya menggunakan pendekatan STEAM dimana pembelajaran yang memberikan lingkungan belajar dengan melibatkan semua peserta didik untuk berpartisipasi mengembangkan kreativitasnya melalui aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi dan keaslian dalam idenya untuk berpikir.

Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan ilmiah anak-anak. Pendekatan STEAM mengajarkan siswa berpikir untuk memecahkan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif, teknologi memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri menjadi teknologi baru (Hadinugrahaningsih et al., 2017, h. 21). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2021, h. 5) terintegrasi seni dalam STEAM mendorong kreativitas siswa membuat alat belajar yang menyenangkan, menggunakan pendekatan STEAM siswa dapat menerapkan hasil belajar yang dicapai ke dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi dalam penggunaan pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini salah satunya berupa pengembangan kreativitas anak. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pendekatan STEAM sangat berguna dalam pengembangan kreativitas bagi anak untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri menjadi teknologi baru melalui kehidupan sehari-hari.

Dalam STEAM meliputi kegiatan *science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Melalui pembelajaran pendekatan STEAM pada pendidikan anak usia dini dituntut untuk anak memiliki sifat saintis, mengenali teknologi sederhana, mempelajari tentang memecahkan masalah, memiliki nilai keindahan dalam menghasilkan karya dan mampu berpikir logis (Hasanah et al., 2021, h. 277). melalui STEAM anak diajak menciptakan sesuatu berdasarkan pemikiran dan imajinasi mereka sendiri sehingga anak-anak dapat menciptakan suasana hati yang baik (Sa'adah, 2020, h. 23). Dampak penerapan model pembelajaran STEAM terhadap

kegiatan anak usia 5-6 tahun salah satunya untuk mengembangkan kreativitas siswa, dimana anak pada tahap ini harus didorong untuk berpikir, mencipta, mengenal dan praktik (Fitri & Suryana, 2022, h. 12550). Maka disimpulkan bahwa melalui pendekatan STEAM anak usia 5-6 tahun diajak menciptakan, mengenal, dan mempraktikan sesuatu berdasarkan imajinasi anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan harapan anak memiliki sifat saintis, mengenali teknologi sederhana, mempelajari tentang memecahkan masalah, memiliki nilai keindahan dalam menghasilkan karya dan mampu berpikir logis.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas perkembangan kreativitas anak di RA Al-Kahfi masih perlu ditingkatkan. Sehingga perlu adanya solusi untuk menghadapi masalah tersebut. Salah satunya adalah menggunakan pendekatan STEAM. Penerapan pendekatan STEAM dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar anak seperti *loose part* terutama dalam kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan keaslian dalam berpikir. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Pendekatan STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan”. Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menstimulus kreativitas anak walaupun dengan fasilitas yang kurang memadai tetapi anak mampu menggunakan bahan-bahan disekitarnya untuk berkreasi sehingga anak dapat menuangkan ide serta meningkatkan kreativitas melalui penerapan pendekatan STEAM.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi belum kreatif dan imajinatif.
2. Ide kreativitas anak belum terstimulus secara maksimal.
3. Belum adanya kegiatan pembelajaran yang menuntut anak untuk berkreasi dengan idenya terhadap tugas yang diberikan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Maka peneliti membatasi penelitian pada penerapan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) dalam meningkatkan kreativitas anak pada 4 aspek yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi pikiran, dan keaslian berpikir dalam produk kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan masalah yaitu apakah ada pengaruh penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan pendekatan STEAM terutama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman baru bagi guru dalam penggunaan pendekatan STEAM untuk mengasah kreativitas anak usia dini.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan informasi baru bagi anak untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 yang berkaitan dengan pentingnya kreativitas dimasa depan melalui pendekatan STEAM. Peserta didik juga mampu menuangkan kreativitasnya di kehidupan sehari-hari dengan penggunaan STEAM.

c. Bagi Sekolah

Pendekatan STEAM di kegiatan PAUD diharapkan menjadi salah satu pendekatan yang digunakan bagi sekolah untuk meningkatkan kreativitas

anak usia dini. Dan juga sebagai wawasan baru tentang cara meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan penggunaan STEAM.

d. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui bagaimana metode yang digunakan untuk melatih kreativitas anak dan pendekatan STEAM seperti apa yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

